Nous vous conseillons de commencer par lire la nouvelle Quand frappe la mort qui introduit cet article.

Les origines

Le trafic d'Armes-Dieux a de tous temps existé… mais la première forme réellement organisée doit être attribuée aux Derigions. Ceux-ci avaient depuis longtemps compris qu'il était possible, en utilisant des Armes particulièrement violentes (et de préférence à l'intelligence particulièrement crade…), de créer des révoltes, des incidents politiques ou des actes criminels, utilisables à leur avantage… Les Derigions disposaient, et disposent toujours, dans les caves du palais de Pôle, d'une réserve d'Armes de ce type, prêtes à être relâchées dans les grandes occasions afin de semer des troubles… Pour les détails, je vous conseille de vous reporter aux " Joyaux de Pôle ", ou tout est expliqué en détail. Les joueurs rencontrent une de ces Armes au cours d'Eclat de Lune : Slitter.

Cependant, les Derigions n'utilisaient ces Armes qu'à des fins de politique intérieure… Cette situation devait changer en 532 Ap. Néinnes, avec l'arrivée d'une Arme, FrostBurn, aux mains d'un courtisan de l'Empereur d'alors… FrostBurn découvrit l'existence des Armes-Dieux enfermées dans les caves du palais. Et une idée, simple, mais révoltante pour la plupart d'entre elles, germa dans son esprit : Pourquoi ne pas faire un trafic d'Arme, les vendre… L'Empire Derigion n'était certainement pas la seule nation à vouloir les utiliser pour semer des troubles programmés…

Le désir exacerbé de richesse de FrostBurn n'était certainement pas étranger à cette idée…

FrostBurn quitta alors le monde des courtisans et rejoint celui des ombres. Elle fit organiser sa propre " disparition ", ceci afin qu'on ne soupçonne pas son implication dans le trafic. Pour tout le monde, FrostBurn a disparu dans les Fjords du nord en 534 Ap. Néinnes. Puis elle recruta. D'autres Armes qui avaient les mêmes ambitions qu'elle. Ces Armes n'étaient pas faciles à trouver, et en 587 Ap. Néinnes, la petite organisation de FrostBurn comptait quatre membres. Mais c'était bien suffisant.

Et ils commencèrent à établir les bases de leur trafic. Les cibles étaient choisies selon certains critères : Hyperviolentes, peu intelligentes, puissantes. Les moyens pour les obtenir, toujours les mêmes : Les quatre Armes affrontaient leur cible, sans témoins, et l'Arme disparaissait… A quatre contre un, elles n'ont jamais connu d'échec.

Afin de ne pas attirer l'attention, elles évitaient de frapper au même endroit et surtout, trop souvent…

Leur commerce se portait bien. Chaque Arme pouvait se revendre plusieurs dizaines voire centaines de milliers de Thams… Et leurs clients n'étaient pas que les nations civilisées, mais aussi des sectes, guildes, ou même des particuliers…

Et puis, en 665 Ap. Néinnes, l'une des Armes de l'organisation, une de celles qui avaient été recrutées, Jugayn, fusionna… C'était avec un jeune Alweg, blond aux yeux noirs, un certain Vince Karyek.

Et les bases de l'organisation changèrent à ce moment… L'Empire Derigion s'effondrait, les Vorozions allaient prendre leur indépendance, de même que les Batranobans… Et la demande en Armes par ces nations n'avaient jamais été aussi forte… Repensez par exemple à la révolte Vorozion, appuyée par la Mort Carmin, les Batranobans… Y'a-t-il meilleur moyen d'aider une révolution qu'en lui octroyant une puissance de feu ? Et surtout, y'a-t-il meilleur moyen de l'attiser qu'en provoquant des massacres ?

Il fallait donc changer l'organisation, et l'arrivée d'un Fusionné leur permit de concrétiser ce projet. A partir de maintenant, c'était Vince qui s'occuperait de " récupérer " les Armes à revendre (Voir la nouvelle)…

FrostBurn et les trois Armes dirigeantes s'installèrent dans les grandes cités de Tanaëphis, et commencèrent à utiliser les ressources amassées au fil des ans pour se monter un réseau de relations. FrostBurn s'installait à Nerolazarevskaya, les deux autres à Durville et à Pôle.

Et Vince continua son boulot de tueur selon les mêmes principes de discrétion, c'est à dire sans témoins… Jusqu'en 907 Ap. Néinnes.

Cette année là, Vince dut " récupérer " une Arme qui en avait découvert un peu trop sur l'organisation, et cela en public, en plein milieu de Pôle… Le principe de discrétion était mort…

FrostBurn décida donc de changer d'optique…

La discrétion ne serait plus de mise. Si Vince devait être vu, il en serait ainsi. Le principal était que personne ne se doute de se qui se cachait derrière les actions du Fusionné…

Et c'est dans ces conditions, en 1031 Ap. Néinnes, que se poursuit le trafic d'Armes-Dieux.

Organisation

C'est une organisation de type pyramidale ou chaque élément ne connaît que son supérieur. Il est donc théoriquement possible de remonter jusqu'aux dirigeants. En pratique, interroger chaque intermédiaire provoquerait tellement de remous que Vince aurait le temps de cout-circuiter les gêneurs…

A la tête de l'organisation se trouvent les trois Armes dirigeantes, dont FrostBurn. Directement en dessous d'eux, une dizaine de Porteurs ont pour rôle de conserver les Armes récupérées et coordonner les ventes en établissant un réseau de relations. Ces Porteurs ne sont au courant de rien. Ils savent juste que leurs Armes baignent dans un trafic bizarre et pensent que les Dieux récupérés sont revendus à de riches particuliers qui semblent désirer devenir Porteurs… Leurs Armes par contre savent que cela est rarement le cas, mais elles ne connaissent pas les finalités politiques de la plupart des transactions (Seules les trois Armes dirigeantes sont au courant). Ce sont ces Armes subalternes qui prennent contact avec les clients ou leurs intermédiaires, de sorte que FrostBurn ou ses consoeurs ne sont jamais impliquées. Leurs Porteurs sont en général de riches marchands ou des gens en vue, que l'on ne soupçonnerait même pas. On les trouve dans les grandes villes civilisées principalement (Pôle, Nérolazarevskaya, Durville, Tehen, Inaccessability….), et surtout dans les villes franches, véritables paradis commerciaux (Macmurdo, Vastok…).

En dessous de ces Armes se trouvent des humains. Ceux-ci ne sont même pas au courant du trafic. Ce sont souvent des convoyeurs, des gardes ou des marchands qui ne connaissent pas le contenu des coffres qu'ils conservent chez eux ou qu'ils transportent. Ils sont payés une fortune pour ne pas poser de questions. Certains riches marchands non Porteurs, très rares, ont un rôle direct en stockant des Armes-Dieux chez eux, c'est à dire une fonction comparable aux Porteurs subalternes cités ci-dessus. Ils sont cependant toujours sous la surveillance étroite de Vince Karyek ou des Armes dirigeantes.

Vince Karyek a un rôle à part. Autrefois l'un des dirigeants de l'organisation, il en est aujourd'hui le pilier. C'est lui qui récupère les Armes et élimine les gêneurs. Bref, il fait le sale boulot. Et il le fait bien. Sans lui, tout le principe de l'organisation est à revoir. Il est en permanence sur les routes de Tanaëphis, et il aime ça.

Récupération des Armes

C'est FrostBurn qui repère les candidats potentiels… Grâce à un formidable réseau de renseignements, et un travail acharné de recherche, elle choisit les Armes correspondant le plus aux critères énoncés ci-dessus. Une fois repérée, elle fait travailler ses relations, souvent auprès de la Route sans Fin, pour déterminer la position géographique de l'Arme ciblée. Puis FrostBurn y envoie Vince… Ce travaille préliminaire prend généralement plusieurs mois, mais une fois la trace de l'Arme retrouvée, tout va très vite. Certaines Armes-Dieux sont aussi récupérées en territoire Vorozion. Ceux-ci ont en effet pour habitude d'exécuter des Porteurs malveillants et de mettre à l'eau leurs Armes (Voir scénario du livre de base). Elles sont alors facilement récupérables…

Vince a pour consigne d'être le plus discret possible, mais s'il y a des témoins, tant pis. Depuis son petit " accident " le principe de discrétion n'est plus de mise. Vince est considéré, pour ceux qui le connaissent, comme un mystère. Personne n'a jamais fais de rapprochement entre lui et un éventuel trafic d'Armes. Pour les Armes-Dieux c'est un Fusionné dont il faut se méfier. Il semble avoir un désir de prestige dévorant au point d'éliminer n'importe quel Porteur… Pour les humains, c'est un bienfaiteur, car il élimine des Armes malsaines. Personne ne soupçonne les raisons de ses actes.

Cependant, le nombre d'Armes récupéré n'est pas aussi important que l'on pourrait bien le croire. Actuellement, le rythme est d'à peu près une tous les cinquante ans. Surprenant ? Pas vraiment… En réalité, une fois qu'une Arme est " lâchée " pour semer des troubles, Vince n'est pas loin, et une fois que le travail est terminée, l'Arme est à nouveau récupérée par l'organisation… En réalité ce sont toujours les mêmes Armes qui sont réutilisées.

C'est d'ailleurs ce qui fait la force de l'organisation : Les Armes prélevées ne disparaissent pas vraiment, puisqu'on les voit resurgir épisodiquement au cours des ans… Qui irait soupçonner un trafic ?

Les clients

On ne contacte pas l'organisation. C'est FrostBurn, par l'intermédiaire des Porteurs sous ses ordres (Jamais directement), qui contacte les grandes nations. Elle sait en effet, grâce à son réseau de relations, qui et quand peut avoir besoin de ses services. Une Arme se vend entre 20 000 et 200 000 thams, selon sa puissance et les besoins du client.

Les clients sont le plus souvent des grandes nations, mais il arrive que FrostBurn vende des Armes à des particuliers (principalement des riches marchands, ou des membres des maisons Batranobans, qui veulent créer des incidents pour " favoriser " leur commerce...). Il arrive parfois, mais c'est beaucoups plus rare, que FrostBurn récupère une Arme pour un riche client qui désire devenir Porteur. Enfin, on a déjà vu FrostBurn utiliser des Armes-Dieux, à qui, elle ou un de ses subalternes, se présentait après leur capture, comme leur libérateur leur faisant ainsi promettre un service en échange de leur liberté...

Relations avec les Guildes et Sociétés secrètes

L'organisation (qui n'éprouve pas le besoin de se donner un nom), a des contacts très étroits avec certaines guildes et sociétés secrètes. En effet, Marask, l'Arme dirigeante localisée à Pôle, est membre haut placé des Joyaux de Pôle... C'est une Arme riche, dont le Porteur est extrêmement en vue. Les Joyaux ne sont bien évidemment pas au courant de l'activité de Marask. D'ailleurs, si cela s'apprenait, il y a fort à parier que l'Arme finirait au fond de l'océan.

Mais être membre de Joyaux a son avantage, qui vaut bien de prendre quelques risques... Les Joyaux contrôlent la Guilde des Marchands, les banques... bref, l'économie continentale. Et quiconque contrôle l'économie contrôle la politique. Or c'est un avantage non négligeable dans leur business. De part son réseau de relations et les informations auxquelles elle a accès (rappelons que les joyaux marchandent les informations, voir Les Frères de la nuit), c'est une position inégalable pour trouver des clients.

Et bien évidemment, l'organisation bénéficie de très bons contacts avec les gros négociants de la Guilde des Marchands, ce qui facilite grandement les transports d'Armes.

FrostBurn, elle, est portée par un proche conseiller d'un membre du conseil des Vohrs. Cette position est, bien sur, également fort favorable à la récolte d'informations touchant à la géopolitique.

Quand à Altar, l'Arme dirigeante située à Durville, elle est en contact avec les grandes maisons Batranobans, étant elle même portée par un membre haut placé de la Guilde des Epiciers (les avantages d'être en contact avec les plus grands, d'avoir accès à un formidable réseau de renseignements, sans les inconvénients des guerres intestines des grandes maisons...).

A elles trois, elle réussissent à avoir un aperçu de la géopolitique continentale. Cela leur à permis au cours des siècles de rentrer en contact avec différentes nations potentiellement clientes : Derigions (Les caves du palais sont maintenant remplies par leurs soins...) et Batranobans (Ils ont ainsi appuyé la révolte Vorozion en 569 Ap. Néinnes.) sont les principaux clients, mais aussi parfois quelques partisans Vorozions.

Quelques sociétés secrètes font également parfois appel à leurs services pour des actions d'éclat comme l'Ordre Nouveau.

Les Guildes des Epiciers et des Marchands sont également de fréquents clients.

Recrutement

Il n'est malheureusement plus possible de se faire recruter par l'organisation... désolé !

Situation en 1051 Ap. Néinnes

La situation présentée plus haut est celle de 1031 Ap. Néinnes.

Durant Eclat de Lune, Vince Karyek est victime des purges de Melaus.

Le fusionné mort, l'organisation fut obligée de se recentrer autour de ses membres.

L'absence d'une force de frappe unique décida FrostBurn à limiter les " récupérations " et à vivre un temps sur ses fonds et ses " réserves " d'Armes. Le futur s'annonçait difficile : Il allait falloir revenir à l'ancienne méthode, a savoir un travail de groupe... Le problème était que les trois Armes dirigeantes avaient pris de mauvaises habitudes : le luxe et la politique... L'action n'était plus vraiment leur tasse de thé. Il allait donc falloir déléguer le travail, mais à qui ?

FrostBurn n'avait aucune confiance aveugle dans ses subalterne.

En 1051 Ap. Néinnes, la question n'est toujours pas réglée.

Un événement majeur a cependant eu lieu en 1039 Ap. Néinnes. Marask prit contact avec un riche individu par l'intermédiaire de la Guilde des Marchands. Celui-ci voulait se porter acquéreur, à titre personnel, d'une Arme-dieu.

FrostBurn accéda à ses désirs, pensant que, comme dans la plupart de ces cas, l'individu voulait se servir de l'Arme soit pour faire du tort à un concurrent, soit pour devenir Porteur.

Dans les deux cas, elle se trompait : l'Arme ne fut pas utilisée, et l'individu ne devint pas Porteur.

L'Arme avait disparu.

Quelques temps plus tard, le même individu renouvelait sa commande.

FrostBurn prit peur : Elle pensait avoir affaire à un concurrent dans le trafic d'Armes-Dieux... Alors elle mena son enquête...

Au ce jour de, elle a appris plusieurs choses qui l'ont conduite à faire éliminer ce client.

Les Armes qu'il avait achetées avaient réellement disparues... Il était de plus en contact avec la Guilde des Navigateurs, des Epiciers ainsi que, évidemment, des marchands.

Une enquête un peu plus poussée a montré que cet individu finançait régulièrement des expéditions vers le Nord, vers la pointe de nulle-part...

Eh oui, en 1051 Ap. Néinnes, Frostburn a, sans le savoir, fourni des Armes-Dieux aux Vaerelliens. Ceux-ci croient avoir eu affaire à un revendeur occasionnel. Ils ne s'imaginent pas se frotter à une organisation continentale.

Comme d'autres Sociétés secrètes, l'organisation de FrostBurn s'attelle, en 1051, à essayer de comprendre ce qui se trame sur le continent...